pinball
Fantasies
INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
GAMETEK®
2500
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

LICENSED BY

Nintendo

CE

Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland

Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

Original Nintendo Seal of Quality

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER, FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

STARTING UP

Make sure that your Super Nintendo Entertainment System power switch is turned OFF. Insert your Pinball Fantasies Game Cartridge, then turn ON the power switch.

CONTROLS

Control Pad
Is used to launch the ball into play by pressing DOWN.

Is used to control the left flipper by pressing LEFT on the control pad.

Select Button
Is used to exit a table prematurely.

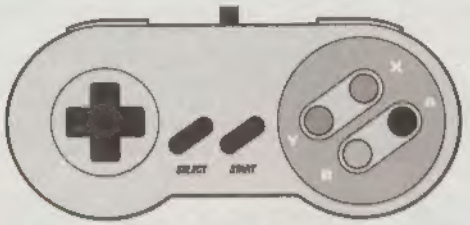
Start Button
Chooses a desired game table.

Pauses a game in play.

A, X and Y Buttons
Controls the Right Flipper.

B Button
Can be used to launch the ball into play.

L or R Buttons
Shakes the table. Doing this too rapidly will TILT the table.



NOTE: The controls can be reconfigured by choosing the options menu at the main screen.

Pinball Fantasies

GAME SELECTION

At the main screen press the control pad LEFT or RIGHT to choose which table you wish to play. Press the START button to begin play.

If you wish to modify your game use the Options screen on the far right. Here you can toggle sound effects, music, number of balls, table gravity and game control buttons.

PARTY LAND GAME PLAY

THE PUKE ROLL-OVERS Spelling "Puke" by lighting up four letters with the Puke Roll-overs enables a bonus in the Dragon's Mouth. There are three bonuses to enable. The first time you spell "PUKE" you enable 5 million points. The second time you spell "PUKE" you enable an Extra Ball. The third time you spell "PUKE" you enable the Jackpot. These bonuses loop around, so that the fourth time you spell "PUKE" you enable the 5 million points bonus again, and so on.
The "PUKE" letters are cyclable by using the flipper keys.

THE SKYRIDE RAMP Shooting the ball up the Skyride ramp enables a Rocket Light. You also use the Skyride ramp to get to the Puke Roll-overs.

THE DROP ZONE The ball will drop from here after you have played the Arcade one-arm-bandit, shot the ball through the Tunnel or have managed to find the Hidden Hallway...

THE LEFT PASSAGE Shoot the ball through the Left Passage to light up a "MAD" letter.

THE ROCKET LIGHTS Light up all 3 Rocket Lights to enable a Multi-bonus on the Right Passage. You can enable Multi-bonuses of x2, x4, x8 and x8.
Once you have enabled all the Multi-bonuses, lighting up all 3 Rocket Lights will award an Extra Ball. If you are lucky enough to light the Rocket Lights once again, you will be awarded with 1 million points. When you have collected both the Extra Ball and the 1 million points bonuses they reset, so that lighting all 3 Rocket Lights again will award an Extra Ball, and so on.

THE TUNNEL Shoot the ball through the Tunnel repeatedly to collect the Tunnel bonus. The first time you shoot the Tunnel you will collect 1 million points and enable the "3M" light for 10 seconds. Shoot the Tunnel while the "3M" light is flashing to collect 3 million points and enable the "5M" light for 10 seconds. Shoot the Tunnel while the "5M" light is flashing to collect the top Tunnel bonus of 5 million points.

THE CYCLONE RAMP. Shoot the ball up the Cyclone ramp to add 1 to the Cyclone bonus counter. Shooting the ball here while the "x5" light is flashing will add 5 to the Cyclone bonus counter.

THE RIGHT PASSAGE Shoot the ball through the Right Passage awards the flashing Balloon bonus, and enables the next one. There are three Balloon bonuses, 250,000 points, 500,000 points and 750,000 points. Once you have collected all 3 Balloon bonuses, they will reset so that you can shoot for them again.

THE ARCADE SWITCH Hit this switch to enable the Arcade one-arm-bandit (the Arcade will flash when it is enabled.)

THE ARCADE Shooting the ball into the Arcade once it is enabled will award you with 1 play on the one-arm-bandit. Getting 3 Bars will award you with 1 of 6 different bonuses:
1. Nothing (no bonus).
2. 500,000 points.
3. 1 million points.
4. 5 million points.
5. Enable the Side-Lane Extra Ball feature.
6. Light up an extra Crazy letter.

THE DUCK TARGETS Spelling "HIT" by hitting all 3 Duck Targets will enable a Snack on the Left Ball Trap. You can enable an Icecream, a Soda or a packet of Popcorn. You can enable all 3 Snacks at once, but shooting the Left Ball Trap will only award you with the next Snack in the sequence.

THE DRAGON Shooting the ball into the Dragon's mouth will award you with a special bonus. You can collect the Jackpot if the "JP" light is flashing, an Extra Ball if the "Ball" light is flashing or 5 million points if the "5M" light is flashing. If there are no special bonus lights enabled, you will collect 250,000 points.

THE LEFT BALL TRAP Shoot the ball into the Left Ball Trap to collect the flashing Snack. When you collect all 3 snacks from here (Icecream, Soda and Popcorn) you will also enable the Hold Bonus and the Double Bonus features on the Right Passage. Note that the Double Bonus is only available for 10 seconds. Every time you manage to collect all 3 snacks after collecting them for the first time, you will enable the Double Bonus on the Right Passage.

THE CRAZY LETTERS You light up 1 Crazy letter each time you spell "MAD". Spelling "CRAZY" by lighting up all the letters enables the Mega-Laugh feature.

THE PARTY LIGHTS If you spell "PARTY" by lighting all the letters, you will enable the Happy-Hour feature. You light the letters as follows:

1.To light P, shoot the ball through an inverse loop and then into the Tunnel.

2.To light A, enable all 3 snacks using the Duck Targets and then collect the Snacks from the Left Ball Trap.

3.To light R, shoot the ball through an inverse loop and then up the Cyclone ramp.

4.To light T, shoot any Loop (normal or inverse) or the Skyride ramp twice within 10 seconds.

5.To light Y, light up all the "PUKE" letters.

THE LOOP AND AN INVERSE LOOP You complete the Loop by shooting the ball hard through the Left Passage so that it rolls over the top of the table and down the Right Passage.
An inverse Loop is completed by shooting the ball the opposite way around the Passages, i.e. up the Right Passage and down the Left.

BONUS MULTIPLIERS If you shoot the Skyride ramp 3 times and then shoot an inverse Loop you will automatically collect the next Multi-bonus in the sequence.

THE MEGA-LAUGH FEATURE When you enable the Mega-Laugh feature, you can collect 5 million points by shooting the ball through any passage or up any ramp. Each time it is enabled, this feature lasts for 25 seconds.
Enabling Mega-Laugh also enables the Jackpot in the Dragon's mouth.

THE HAPPY-HOUR FEATURE When you enable the Happy-Hour feature, you can collect 1 million points by shooting the ball at any drop-target, bumper or switch. Like Mega-Laugh, this feature only lasts for 25 seconds each time it is enabled.
Enabling Happy-Hour also enables the Jackpot in the Dragon's mouth.

THE SIDE-LANE EXTRA BALL LIGHTS When the "XB" lights have been enabled in the left and right side-lanes, losing the ball down either lane will award an Extra Ball.

THE SKILL-SHOT FEATURE You can score a Skill-Shot by shooting either the Tunnel or Skyride ramp immediately after shooting the ball from the ball chute.
The first time you complete a Skill-Shot, you will be awarded with 1 million points. The second time will award you with 2 million points, the third with 3 million points, and so on.

THE HIDDEN HALLWAY Find and shoot the Hidden Hallway to enable the "x5" light on the Cyclone ramp.

SPEED DEVILS GAME PLAY

THE OFFROAD PASSAGE Shooting the ball through the Offroad passage when the "MB" light is flashing will award you with a Multi-bonus. You can collect Multi-bonuses of x2, x3, x4, x5, x6, x7, x8 and x9. If you shoot the Offroad passage when either the "1" or "4" lights are flashing, you will collect a bolt-on for your car.

THE TOP-RIGHT PASSAGE Shooting the ball through the Top-right passage when the "XBALL" light is flashing will award you with an Extra Ball. If you shoot the Top-right passage when either the "3" or "5" lights are flashing, you will collect a bolt-on for your car.

THE PIT STOP Shooting the ball into the Pit Stop when the "HB" light is flashing will enable the Hold Bonus feature. If you shoot the Pit Stop when the "SUPER" light is flashing you will collect the Super Jackpot. When the "GOAL" light is flashing, shoot the Pit Stop to enable the Turbo-Mode feature.

THE PIT ROLL-OVERS Spelling "PIT" by lighting up all 3 letters with the Pit Roll-overs enables a Multi-bonus on the Offroad passage.
Once all the Multi-bonuses have been enabled and collected, spelling "PIT" will award you with 1 million points.

THE RIGHT RAMP If you shoot the ball up the Right ramp you will collect 1 Mile.
If you shoot the ball up the Right ramp within 5 seconds of having shot the Left ramp, you will move up to the next Position and collect 1 million points.

THE JUMP RAMP If you shoot the Jump ramp when the "JP" light is flashing you will collect the Jackpot. You can collect another bolt-on for your car by shooting the Jump ramp when the "2" light is flashing. When the "JUMP" light is flashing, shooting the Jump ramp will award 10 million points.

THE LEFT RAMP If you shoot the ball up the Left ramp you will collect 1 Mile.
If you shoot the ball up the Left ramp within 5 seconds of having shot the Right ramp, you will move up to the next Position and collect 1 million points.

THE BURNIN' LIGHTS Hit and light up all 6 "BURNIN" lights to enable the "A" and "R" lights of "GEAR".

THE GEAR LIGHTS If you spell "GEAR" by lighting up all 4 letters, you will enable 2 Position Overtakes on the ramps. You spell "GEAR" as follows:
1. Shoot the ball up the Jump ramp to light "G".
2. Shoot the ball through the Offroad passage to light "E".
3. Hit and light the "B", "U" and "R" letters to light "A".
4. Hit and light the "N", "I" and "N" letters to light "R".
You can light the letters in any order you wish.

THE SPEEDOMETER Each time you shoot the ball up the Left and Right (or Right and Left) ramps and then straight up the Jump ramp, you advance the Speedometer 1 segment and increase your speed. Both the Left and Right ramps will then award 1000 x the Speedometer value reading when shot.

THE POSITION LIGHTS When a pair of Position lights are flashing, you can improve your race position (and get closer to pole position) by setting the lights on. To set a light, shoot the ball up the Left and then the Right ramp (or vice-versa) in quick succession. You will then perform an Overtake, collect 1 million points and slide into a new race position.

THE CAR Each time you advance 2 speed steps on the Speedometer, a bolt-on will be enabled for your car. Collect the bolt-on by shooting the ramp or passage where a 1-5 light is flashing. Once you have collected a bolt-on, it will flash on the car.

THE MILES FEATURE For each multiple of 10 miles you collect, you will enable a bonus feature:

1.Collecting odd multiples of 10 miles (i.e. 30, 50, 70...) enables the Jump feature.
2.Collecting even multiples of 10 miles (i.e. 40, 60, 80...) enables the Offroad feature.
3.Collecting 10 miles enables the Offroad feature.
4.Collecting 20 miles enables the Extra Ball on the Top-right passage.

THE OFF ROAD FEATURE During Offroad, hitting any drop-target, bumper or switch will award 100,000 points. Each time it is enabled, this feature lasts only for 25 seconds.

THE GOAL FEATURE When you have managed to reach pole position (1st position), the Goal feature will be enabled in the Pit Stop and the Jackpot will become available on the Jump ramp for 20 seconds.

THE TURBO-MODE FEATURE Collecting the Goal from the Pit Stop enables Turbo-Mode, where every time you shoot the ball up a ramp you are awarded 5 million points. Each time it is enabled, Turbo-Mode lasts for 25 seconds.

THE JUMP FEATURE Once Jump is enabled, shooting the Jump ramp will award you with 10 million points.

BILLION DOLLAR GAME SHOW GAME PLAY

THE LOOP MIL RAMP Shooting the ball around the Loop Mil ramp in quick succession will award you with 1 million points. You also use this ramp to reach the Left ball trap and collect any Prizes that you may have enabled, or to spin the Small Wheel when it is enabled.

THE DOLLAR DROP-TARGETS If you hit the set both Dollar Drop-targets you will enable the Small Wheel in the Left ball trap (the "SPIN WHEEL" light will flash to indicate that the Wheel is primed).

THE RIGHT PASSAGE You will need to shoot the ball through the Right passage when trying to enable some of the Prizes.

THE SKILL RAMP Each time you shoot the ball up the Skill ramp you add 1 to the bonus counter. You can enable bonus features depending on how many bonus counts you collect:
8 counts enable the Money Mania feature
12 counts enables the Extra Ball on the Left passage
18, 24, 30 ... counts enable the Money Mania feature

THE LEFT PASSAGE If you shoot the ball through the Left passage when the Extra Ball light is flashing you are awarded, of course, an extra ball (the "MO'MONEY" light will be enabled once you have collected an extra ball).

THE CLOCKWISE RAMP Shooting the ball up the Clockwise ramp when the "50M" light is lit will award the Super Jackpot (50 million points). Shooting the ball here will also enable the "CASH X5" feature in the Lock.

THE RIGHT RAMP If you shoot the ball up the Right ramp when the "JACK POT" light is lit you will be awarded the Jackpot bonus.

THE LOCK Shooting the ball into the Lock awards the current Cashpot bonus. You can collect 5 times the Cashpot bonus by shooting the lock when the "CASH X5" light is flashing. Lastly, once you have managed to collect all 6 prizes, shoot the Lock to enable the Billion bonus on the Left Ball Trap.

THE SMALL WHEEL FEATURE Once you have enabled the Small Wheel, you can spin it by shooting the Loop Mil ramp so that the ball falls down into the Left ball trap. The ball trap will hold the ball while the wheel spins, slows down and then stops to award you one of 8 score bonuses:
25,000 points, 50,000 points, 100,000 points, 250,000 points, 500,000 points, 1,000,000 points, 2,500,000 points or 5,000,000 points.

Once you have been awarded the bonus, the ball will be shot back into play.

THE LEFT BALL TRAP The Left ball trap is opened by:
1.Enabling the TV, the Car and the Trip prizes.
2.Enabling the Boat, the Plane and the House Prizes.
3.Hitting both Dollar targets.

Apart from collecting the Prizes, you use the Left ball trap to spin the Small Wheel and collect the Billion bonus when they are enabled.

THE PRIZES There are 6 prizes to be collected. The prizes are split up into 2 groups of 3:
Group 1 - The TV, the Car and the Trip.
Group 2 - The Boat, the Plane and the House.

You have to shoot the ball through different combinations of ramps and passages to enable each prize, as follows:

1.Shoot the Right ramp and then the Skill ramp to enable the TV.
2.Shoot the Right ramp and then the Clockwise ramp to enable the Car.
3.Shoot the Left passage and then Skill ramp to enable the Trip.
4.Shoot the Right ramp, the Skill ramp and then the Right passage to enable the Boat.
5.Shoot the Right ramp, the Clockwise ramp and then the Left passage to enable the Plane.
6.Shoot the Left passage, the Skill ramp and then the Right passage to enable the House.

Once you have enabled a Prize, its light (somewhere around the edge of the Small Wheel) will start flashing.

Please note that you have to enable all 3 Prizes in a group before you can collect them from the Left ball trap. Collecting 3 Prizes will also enable the Jackpot for a 25 second period.

If you fail to enable all the Prizes in any group (i.e. if you lose the ball) you will have to start again from scratch on your next ball.

THE MULTI-BONUSES If you shoot the Left passage and then the Clockwise ramp you will collect the next Multi-bonus in the sequence. You can collect Multi-bonuses of x2, x3, x4, x5, x8 and x10.

THE SUPER-JACKPOT FEATURE Collecting the Jackpot enables the Super-Jackpot (50 million points) on the Clockwise ramp for a 5 second period.

THE MILLION PLUS FEATURE If you shoot the ball up the Right ramp and then the Clockwise ramp, you will collect 1 million points. Each further time you complete this ramp combination you increase the bonus by 1 million and then collect it (i.e. the 2nd time you do it you score 2 million points, the 3rd time 3 million points etc).

STONES BONES GAME PLAY

THE KEY ROLL-OVERS Spelling "KEY" by lighting up all 3 letters will enable the next Tower bonus and open the Tower. Whenever you shoot the ball into the table from the ball chute, one of the "KEY" letters will be lit. If the ball crosses this rapidly flashing letter, you will collect a Skill Shot bonus. Skill Shot bonuses start at 1 million points and increase by 1 million every time you collect one.
The "KEY" letters are cycleble by using the flipper keys.

THE TOWER RAMP Shoot the ball up the Tower ramp to collect the current Tower bonus which will be highlighted underneath the Tower. There are 7 Tower bonuses to collect - an Extra Ball, the Jackpot, the Super-Jackpot, 1 million points, 5 million points, the Hold Bonus and the Double Bonus.

THE RIP LIGHTS If you spell "RIP" by lighting up all 3 letters, you will enable the Kick-back feature in the Vault.

THE SCREAMS RAMP Shooting the ball up the Screams ramp will add 1 Scream to the Screams counter. If you shoot the ramp when the "2X SCREAM" light is flashing you will collect 2 Screams. You can also collect bonus points (5 million, 10 million or 20 million points) from here during Multi-Demon mode.

Shooting the Screams ramp a certain number of times will also enable other bonuses:

10 shots enable an Extra Ball on the Tower ramp.

20, 30, 40 ... shots enable 5 million points on the Tower ramp.

THE RIGHT PASSAGE Shoot the ball through this passage to access the "KEY" Roll overs and the Tower ramp when it is open. If you shoot the passage when the "PLUS" light is flashing you will collect 1 million points and increase the bonus by 1 million, so

that the next time you shoot the ball here while the "PLUS" light is lit you will collect 2 million points and add another 1 million, and so on.

THE LEFT RAMP Every time you shoot the ball up the Left ramp and then shoot it again straight afterwards, you will collect 1 million points.

THE MIDDLE PASSAGE AND THE CLEAR RAMP
Shooting the ball through the Middle passage will force it onto the Clear ramp, where the ball can fall down 1 of 2 paths. The 1st path leads into the Vault and the other path leads to the Left flipper. In each case the ball will roll past "RIP" lights, so use your skill to light them up and enable the Kickback in the Vault.
Also, the "PLUS" and the "2X SCREAM" lights will be enabled on the Right passage and the Screams ramp respectively if the ball falls down the Clear ramp and straight out into the table.

THE STONE AND BONE LIGHTS Light up all the "STONE" and "BONE" lights to enable a Ghost on the Middle passage.

THE WELL BALL-TRAP If you shoot the ball into the Well you will collect the current Well Treasure bonus. You can also collect a Multi-bonus from here when the "MB" light is flashing.

THE VAULT BALL-TRAP Once you have enabled a Ghost, shoot the ball into the Vault to collect it. If there are no Ghosts enabled, shooting the ball here will award the current Vault score. If the ball is heading for the Vault from normal play (i.e. not from the Clear ramp) and the "KICK BACK" light is flashing, the ball will enter the Vault, you will collect the bonus and the ball will be shot back into the table. Otherwise, the ball will fall out of play via the left Side-lane.

MULTI-BONUSES To enable and collect the next Multi-bonus in the sequence, shoot the ball through the Middle passage and then into the well

A LOOP COMBINATION If you shoot the ball through the Middle passage and onto the Clear ramp so that is falls straight out into the table and then shoot the Screams ramp followed by the Left ramp, you will collect 5 million points.

THE TOWER HUNT FEATURE During the Tower Hunt feature, you can collect multi-million bonuses by shooting the ball up the Tower ramp. The 1st time you shoot the Tower ramp you will collect 5 million points. The 2nd time will award you 10 million points and if you manage to shoot the ball into the Tower a 3rd time, you will collect 20 million points.
The Tower Hunt feature is enabled by collecting the Blue Ghost and will last for 30 seconds once it is enabled.

THE GHOST HUNTER FEATURE During the Ghost Hunter feature, hitting any drop-target, bumper or switch will award 1 million points. The Ghost Hunter feature is enabled by collecting the Yellow Poltergeist and will last for 30 seconds once it is enabled.
The Jackpot is also available on the Tower ramp during this 30 second period.

THE MULTI-DEMON FEATURE The Multi-demon feature is enabled by collecting the Blue Octopussy. When this feature is enabled, shooting the ball into the Vault or the Well will "lock" it in. When the new ball appears in the chute, try to shoot it into a ball-lock as well, as the more balls you have locked away, the higher the multi million bonus will be:
1.Shooting the Screams ramp when you have no balls locked away awards 5 million points.
2.Shooting the Screams ramp when you have 1 ball locked away awards 10 million points.
3.Shooting the Screams ramp when you have 2 balls locked away awards 20 million points.
The Multi-demon feature lasts for 30 seconds once enabled.

THE GRIM REAPER FEATURE During the Grim Reaper feature, shooting any ball-trap (the Vault or the Well) or ramp will award you with 5 million points.
The Grim Reaper feature is enabled when you collect the Grim Reaper Ghost, and once enabled will last for 30 seconds.

The Jackpot is also available on the Tower ramp during this 30 second period.

THE GHOSTS Whenever the "STONE" and "BONE" lights are all lit you enable a Ghost. Collecting Ghosts awards bonus points or enables bonus features.
Ghosts are enabled and collected in the following order:
1.Bat- awards 5 million points
2.Blue Ghost- enables the Tower Hunt feature.
3.Green Smiler- enables an Extra Ball on the Tower ramp.
4.Red Devil- awards 10 million points
5.Yellow Poltergeist- enables the Ghost Hunter feature
6.Blue Octopussy- enables the Multi-Demon feature
7.Mummy's Head- awards 15 million points
8.Grim Reaper- enables the Grim Reaper feature

Note that a lit Ghost must be collected before another Ghost can be enabled.

THE SUPER JACKPOT FEATURE If you shoot the ball up the Tower ramp straight after collecting the Jackpot (while the "S-JACKPOT" light is flashing under the Tower ramp) you will collect the Super Jackpot of 50 million points.

Credits

Development:21st Century Entertainment

Programming:Spidersoft Ltd.

Producers:Barry Simpson/Stewart Gilary

GameTek, Inc.

Producer:PAX

Executive Producer:Rod Humble

Production Manager:Sherry Cross

Package Design:John Tombley

Pinball Fantasies © 1994 21st Century Entertainment. ©1994 GameTek Inc. GameTek is a registered trademark of I.J.E., Inc. All rights reserved.

GAMETEK LTD., 5 BATH ROAD, SLOUGH, BERKS, SL1 3UA. UNITED KINGDOM.

GAMETEK DEUTSCHLAND GmbH., KÜNKELSTRASSE 125, 41063 MÜNCHENGLADBACH. DEUTSCHLAND.

GAMETEK LIMITED WARRANTY

Gametek warrants to the original consumer purchaser of this Gametek cartridge product that the medium on which this program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of (90) days from the date of purchase. This Gametek cartridge program is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and Gametek is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Gametek agress for a period of ninety (90) days to either repair or replace, as its option, free of charge, any Gametek cartridge product postage paid, with proof of date of purchase, at the retailer where the product was originally purchased.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Gametek cartridge product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. This warranty is in lieu of all other warranties and no other representations or claims of any nature shall be binding on or obligate Gametek. Any implied warranties applicable to this Gametek cartridge product, including warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are limited to the ninety (90) day period described above. In no event will Gametek be liable for any special, incidental or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of the Gametek cartridge product.

Some states do not allow limitation on the duration of an implied warranty or exclusion of limitations of incidental or consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary state to state.

COMMENCER

Vérifiez que votre Super Nintendo Entertainment System est éteinte (OFF). Insérez votre cartouche Pinball Fantasies, et allumez la console (ON).

CONTRÔLES

Control Pad

Il est utilisé pour lancer la bille en appuyant vers le BAS.

Il est utilisé pour contrôler le flipper de gauche en appuyant vers la gauche.

Bouton Select

Il est utilisé pour quitter un jeu en cours.

Bouton Start

Vous permet de choisir un flipper.

Interrompt le jeu en cours.

Boutons A, X et Y

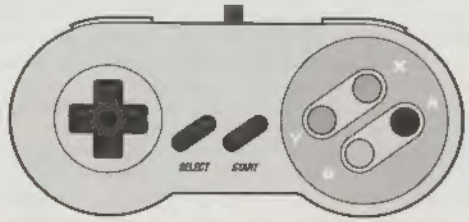
Contrôlent le flipper de droite.

Bouton B

Il peut être utilisé pour mettre la bille en jeu.

Boutons L et R

Ils permettent de "secouer" le flipper. Si vous appuyez trop rapidement, vous l'inclinerez.



REMARQUE: vous pouvez reconfigurer les contrôles en choisissant le menu Options sur l'écran principal.

SÉLECTION DU JEU

À partir de l'écran principal, appuyez sur le Control Pad vers la GAUCHE ou la DROITE pour choisir le flipper sur lequel vous voulez jouer. Appuyez sur le bouton START pour commencer à jouer.

Si vous désirez modifier votre jeu, utilisez l'écran Options à l'extrême droite. À partir de cet écran, vous pouvez activer les bruitages, la musique, le nombre de billes, l'inclinaison du flipper et les boutons de contrôle du jeu.

PARTY LAND

LES ROLL-OVERS "PUKE" Si vous épelez "PUKE" en allumant les quatre lettres des roll-overs Puke, un bonus sera activé, dans la bouche du dragon. Trois bonus peuvent être activés. La première fois que vous épelez "PUKE", vous activez 5 millions de points. La deuxième fois, une "extra-ball". La troisième fois, le Jackpot. Ces bonus sont disponibles à tour de rôle, c'est-à-dire que la quatrième fois que vous épelez "PUKE", vous activez les 5 millions de points, ainsi de suite. Vous pouvez déplacer les lettres du mot "PUKE" en utilisant les touches flippers.

LA RAMPE SKYRIDE Si vous envoyez la bille dans la rampe Skyride, vous activez une lumière Fusée. Vous vous servez également de la rampe Skyride pour atteindre les roll-overs Puke.

LA ZONE DE CHUTE C'est là que la bille tombera après que vous ayez joué à la machine à sous, que vous ayez fait passer la bille dans le tunnel ou que vous ayez réussi à trouver le Couloir Caché.

LE PASSAGE DE GAUCHE Faites passer la bille dans le passage de gauche pour allumer une des lettres composant le mot "MAD".

LES LUMIÈRES FUSÉES (ROCKET) Allumez les 3 lumières Fusées pour activer un bonus multiple dans le passage de droite. Vous pouvez activer un bonus multiple de x2, x4, x6 ou x8.
Quand vous avez activé tous les bonus multiples, si vous allumez les 3 lumières Fusées, vous obtiendrez une "extra-ball". Si vous avez la chance d'allumer encore une fois les lumières Fusées, vous obtiendrez 1 million de points. Quand vous avez obtenu l'extra-ball et le bonus de 1 million de points, cela reprend au début; allumer les 3 lumières Fusées vous donnera l'extra-ball, et ainsi de suite.

LE TUNNEL Faites passer la bille dans le tunnel plusieurs fois de suite pour obtenir le bonus du tunnel. La première fois, vous marquerez 1 million de points et la lumière "3M" sera activée pendant 10 secondes. Faites passer la bille dans le tunnel lorsque la lumière "3M" clignote pour marquer 3 millions de points et activer la lumière "5M" pendant 10 secondes. Faites passer la bille dans le tunnel pendant que la lumière "5M" clignote et vous marquerez le bonus du tunnel le plus élevé, 5 millions de points.

LA RAMPE CYCLONE Envoyez la bille dans la rampe Cyclone pour ajouter 1 au compteur de bonus du Cyclone. Si vous y envoyez la bille lorsque "x5" clignote, 5 sera ajouté au compteur de bonus du Cyclone.

LE PASSAGE DE DROITE Faire passer la bille dans le passage de droite vous donne le bonus Ballon clignotent et active le suivant. Il y a trois bonus Ballons: 250 000, 500 000 et 750 000 points. Quand vous avez obtenu les trois bonus Ballons, vous pouvez essayer de les obtenir à nouveau, en recommençant du début.

LA CIBLE ARCADE Touchez cette cible pour activer la machine à sous (Arcade clignotera quand elle est allumée).

L'ARCADE Envoyer la bille dans l'Arcade quand elle est activée vous donnera l'occasion de jouer une partie de machine à sous. Si vous avez trois Barres, vous obtiendrez un bonus; il en existe six:
1. Rien (Pas de bonus).
2. 500 000 points.
3. 1 million de points.
4. 5 millions de points.
5. Active l'extra-ball de la travée latérale.
6. Allume une lettre de "Crazy".

LES CIBLES CANARDS (DUCK) Épeler "HIT" en touchant les trois cibles Canards activera un Snack dans la Trappe gauche. Vous pouvez activer une glace (icecream), un soda ou un paquet de pop-corn. Vous pouvez activer les trois snacks en même temps, mais si vous envoyez la bille dans la Trappe de gauche, vous n'obtiendrez que le snack suivant.

LE DRAGON Envoyer la bille dans la bouche du Dragon vous donnera un bonus spécial. Vous pouvez obtenir le Jackpot si "JP" clignote, une "extra-ball" si "Ball" clignote ou 5 millions de points si "5M" clignote. Si aucun bonus spécial n'est activé, vous marquerez 250 000 points.

LA TRAPPE DE GAUCHE Envoyez la bille dans la trappe de gauche pour obtenir le snack qui clignote. Quand vous avez obtenu les trois snacks (glace, soda et popcorn), le bonus Hold et le bonus Double du passage de droite s'activent. Remarque: le bonus Double n'est disponible que pendant 10 secondes.
A chaque fois que vous obtiendrez les trois snacks, après la première fois, vous activerez le bonus Double du passage de droite.

LES LETTRES CRAZY Vous allumez une lettre composant le mot Crazy à chaque fois que vous épelez "MAD". Épeler "CRAZY" en allumant toutes les lettres, active la fonction Méga-Rire.

LES LUMIÈRES PARTY Si vous épelez "PARTY" en allumant toutes les lettres, vous activerez la fonction Happy-Hour. Pour allumer les lettres, suivez les étapes ci-dessous:
1. Pour allumer P, faites faire une boucle inversée à la bille puis envoyez-la dans le tunnel.
2. Pour allumer A, activez les trois snacks grâce aux cibles Canards et ramassez les snacks de la Trappe de gauche.
3. Pour allumer R, faites faire une boucle inversée à la bille puis envoyez-la dans la rampe Cyclone.
4. Pour allumer T, faites faire une boucle (normale ou inversée) à la bille ou envoyez-la dans la rampe Skyride deux fois en 10 secondes.
5. Pour allumer Y, allumez toutes les lettres composent le mot "PUKE".

LA BOUCLE ET LA BOUCLE INVERSÉE Vous effectuez une boucle en envoyant la bille avec force dans le passage de gauche, de façon à ce qu'elle passe en haut du flipper, puis descende dans le passage de droite.
Une boucle inversée est effectuée en envoyant la bille dans le passage de droite, de façon à ce qu'elle passe en haut du flipper puis descende dans le passage de gauche.

MULTIPLICATEURS DE BONUS Si vous passez trois fois dans la rampe Skyride, puis effectuez une boucle inversée, vous obtiendrez automatiquement le bonus multiple suivant de la séquence.

LE MEGA-RIRE Quand vous avez activé le Méga-Rire, vous pouvez marquer 5 millions de points en faisant passer la bille à travers n'importe quel passage ou n'importe quelle rampe. Cette fonction, à chaque fois qu'elle est activée, dure 25 secondes.
Quand vous activez le Méga-Rire, vous activez également le Jackpot dans la bouche du dragon.

HAPPY-HOUR Quand vous avez activé l'Happy-Hour, vous pouvez marquer 1 million de points en envoyant la bille sur n'importe quelle cible tombante, n'importe quel bumper ou n'importe quelle cible. Comme le Méga-Rire, une fois activée, la fonction Happy-Hour ne dure que 25 secondes.
Activer l'Happy-Hour active également le Jackpot dans la bouche du dragon.

LES LUMIÈRES EXTRA-BALL DE LA TRAVÉE LATÉRALE Quand les lumières "XB" sont activées dans les travées de gauche et de droite, si vous perdez la bille et qu'elle passe dans l'une de ces travées, vous obtiendrez une "extra-ball".

LE COUP PROFESSIONNEL Vous pouvez effectuer un coup professionnel en envoyant la bille dans le tunnel ou dans la rampe Skyride immédiatement après avoir éjecté la bille au début de chaque tour.
La première fois que vous réussissez un coup professionnel, vous recevrez 1 million de points. La deuxième fois, 2 millions de points, la troisième fois, 3 millions, et ainsi de suite.

LE COULOIR CACHÉ Trouvez le Couloir Caché et envoyez-y la bille pour activer la lumière "x5" de la rampe Cyclone.

SPEED DEVILS

LE PASSAGE TOUT-TERRAIN (OFFROAD) Envoyer la bille dans le passage Tout-Terrain quand "MB" clignote vous donnera un bonus multiple. Vous pouvez obtenir un bonus multiple de x2, x3, x4, x5, x6, x7, x8 et x9. Si vous envoyez la bille dans le passage Tout-Terrain quand la lumière "1" ou "4" clignote, vous ramasserez un accessoire pour votre voiture.

LE PASSAGE SUPÉRIEUR DROIT Si vous envoyez la bille dans le passage supérieur droit quand "XBALL" clignote, vous obtiendrez une "extra-ball". Si vous y envoyez la bille quand "3" ou "5" clignote, vous obtiendrez un accessoire pour votre voiture.

LES STANDS (PIT STOP) Envoyer la bille dans les stands quand "MB" clignote activera le bonus Hold. Si vous l'y envoyez quand "SUPER" clignote, vous ramasserez le Super Jackpot. Quand "GOAL" clignote, envoyez la bille dans les stands pour activer le mode Turbo.

LES ROLL-OVERS PIT Épeler "PIT" en allumant les trois lettres des roll-overs Pit active un bonus multiple dans le passage Tout-Terrain.
Une fois tous les bonus multiples activés et ramassés, épelez "PIT" et vous marquerez 1 million de points.

LA RAMPE DE DROITE Si vous envoyez la bille dans la rampe de droite, vous obtiendrez 1 mile.
Si vous envoyez la bille dans la rampe de droite moins de 5 secondes après l'avoir envoyé dans la rampe de gauche, vous passerez à la Position suivante et marquerez 1 million de points.

LE TREMPLIN (JUMP) Si vous envoyez la bille sur le Tremplin quand "JP" clignote, vous ramasserez le Jackpot. Vous pouvez obtenir un autre accessoire pour votre voiture en envoyant la bille sur le Tremplin quand "2" clignote. Quand "JUMP" clignote, envoyez la bille sur le Tremplin et vous marquerez 10 millions de points.

LA RAMPE DE GAUCHE Si vous envoyez la bille dans la rampe de gauche, vous obtiendrez 1 mile.
Si vous envoyez la bille dans la rampe de gauche moins de 5 secondes après l'avoir envoyé dans la rampe de droite, vous passerez à la Position suivante et marquerez 1 million de points.

LES LUMIÈRES BURNIN' Touchez et allumez les 6 lumières "BURNIN'" pour activer les lumières "A" et "R" de "GEAR".

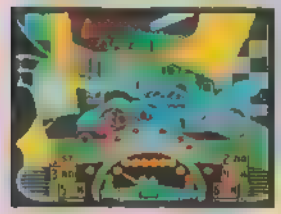
LES LUMIÈRES GEAR Si vous épelez "GEAR" en allumant les 4 lettres, vous activerez deux dépassements sur

les rampes. Pour épeler "GEAR":
1 Envoyez la bille sur le Tremplin pour allumer le "G".
2 Envoyez la bille dans le passage Tout Terrain pour allumer le "E"
3. Touchez et allumez le "B", le "U" et le "R" pour allumer le "A".
4 Touchez et allumez le "N", le "I" et le "N" pour allumer le "R"
Vous pouvez allumer les lettres dans l'ordre de votre choix

LE COMPTEUR DE VITESSE Chaque fois que vous envoyez la bille dans les rampes de gauche et de droite (ou de droite et de gauche), puis sur le Tremplin, vous faites avancer le compteur de vitesse d'un segment et votre vitesse augmente. Les rampes de gauche et de droite vous donneront alors 1000 fois la valeur indiquée sur votre compteur au moment où la bille est passée

LES LUMIÈRES DE POSITION Quand deux lumières de position clignotent, vous pouvez améliorer votre position dans la course (et vous rapprocher de la pole position) en allumant les lumières. Pour allumer une lumière, envoyez la bille dans la rampe gauche puis la rampe droite (ou vice versa), rapidement. Vous effectuerez alors un dépassement, marquerez 1 million de points et prendrez une nouvelle position dans la course

LA VOITURE A chaque fois que votre vitesse augmente de 2 au compteur, un accessoire pour votre voiture sera activé. Ramassez-le en envoyant la bille dans la rampe ou le passage où une lumière de "1" à "5" clignote. Quand vous aurez ramassé un accessoire, il clignotera sur la voiture

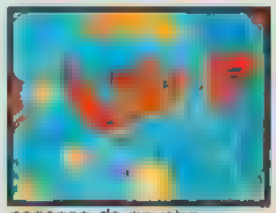


LES MILES Pour chaque multiple de 10 miles que vous ramassez, vous activerez un bonus
1. Ramasser les multiples de 10 miles dont le premier chiffre est impair (30, 50, 70..) active le Saut
2 Ramasser les multiples de 10 miles dont le premier chiffre est pair (40, 60, 80..) active le Tout-terrain
3. Ramasser 10 miles active le Tout-terrain.
4. Ramasser 20 miles active l'extra-ball du passage supérieur droit

TOUT-TERRAIN Pendant le tout-terrain, toucher n'importe quel bumper cible tombante ou cible vous donnera 100 000 points. Une fois activée, cette fonction ne dure que 25 secondes.
GOAL Quand vous avez atteint la pole position (la 1ère position), la fonction Goal sera activée, aux stands, et le Jackpot sera disponible sur le Tremplin, pendant 20 secondes
LE MODE TURBO Ramasser le Goal aux stands active le mode Turbo, pendant que ce mode est activé, à chaque fois que vous envoyez la bille dans une rampe, vous marquez 5 millions de points. Le Mode Turbo dure 25 secondes
LE SAUT (JUMP) Une fois Jump activé, envoyez la bille sur le Tremplin et vous marquerez 10 millions de points

BILLION DOLLAR GAME SHOW

LA RAMPE LOOP MIL Si vous envoyez la bille dans la rampe Loop Mil plusieurs fois de suite, vous marquerez 1 million de points. Cette rampe vous sert aussi à atteindre la trappe de gauche, à ramasser les prix que vous avez activés ou à faire tourner la Petite Roue quand elle est activée
LES CIBLES-DOLLARS TOMBANTES Si vous touchez et allumez les deux cibles-dollars tombantes vous activerez la Petite Roue de la trappe de gauche ("SPIN WHEEL" clignotera pour indiquer que la roue est amorcée.)
LE PASSAGE DE DROITE Vous devrez faire passer la bille à travers le passage de droite pour activer certains prix



LA RAMPE SKILL Chaque fois que vous envoyez la bille dans la rampe Skill, vous ajoutez 1 au compteur de bonus. Vous pouvez activer des bonus selon le nombre de points de bonus que vous [illegible]
6 points activent la Folie de l'argent
12 points activent l'extra-ball du passage de gauche
18, 24, 30.. points activent la Passion de l'argent
LE PASSAGE DE GAUCHE Si vous faites passer la bille à travers le passage de gauche quand la lumière de l'extra-ball clignote, vous obtenez, cela va de soi, une "extra-ball" (la lumière "MO'MONEY" est activée quand vous obtenez une "extra-ball")
LA RAMPE CLOCKWISE Si vous envoyez la bille dans la rampe Clockwise quand "50M" est allumé, vous obtiendrez le Super Jackpot (50 millions de points). Cela activera également "CASH X5" du verrou.
LA RAMPE DE DROITE Si vous envoyez la bille dans la rampe de droite quand la lumière "JACK POT" est allumée, vous recevrez le bonus Jackpot
LE VERROU Si vous envoyez la bille dans le verrou vous recevrez le bonus Cash actuel. Vous pouvez ramasser ce bonus 5 fois en envoyant la bille dans le verrou quand "CASH X5" clignote. Enfin, quand vous avez ramassé les 8 prix, envoyez la bille dans le verrou pour activer le bonus Billion de la trappe de gauche.
LA PETITE ROUE Une fois la Petite Roue activée, vous pouvez la faire tourner en envoyant la bille dans la rampe Loop Mil de façon à ce qu'elle tombe dans la trappe de gauche. La trappe retiendra la bille pendant que la roue tourne, ralentit, puis s'arrête pour vous remettre l'un des 8

scores bonus 25 000 points, 50 000 points, 100 000 points, 250 000 points, 500 000 points,
1 000 000 points, 2 500 000 points, 5 000 000 points.
Une fois que vous avez reçu le bonus, la bille sera remise en jeu

LA TRAPPE DE GAUCHE Vous pouvez ouvrir la trappe de gauche en
1. activant les prix TV, voiture (Car) et voyage (Trip)
2. activant les prix Bateau (Boat), Avion (Plane) et Maison (House).
3 touchant les deux cibles-dollars
Vous utilisez donc la trappe de gauche pour ramasser les prix, mais aussi pour faire tourner la Petite Roue et ramasser le bonus Billion quand ils sont activés.

LES PRIX Il y a 6 prix à ramasser. Ils sont divisés en 2 groupes de 3
Groupe 1 - la télé, la voiture et le voyage
Groupe 2 - le bateau, l'avion et la maison
Vous devez envoyer la bille à travers différentes combinaisons de rampes et de passages pour activer chaque prix. Voici les indications pour chaque prix
1 Envoyez la bille dans la rampe de droite puis dans la rampe Skill pour activer la télé
2 Envoyez la bille dans la rampe de droite puis dans la rampe Clockwise pour activer la voiture
3 Faites passer la bille dans le passage de gauche puis dans la rampe Skill pour activer le voyage
4 Envoyez la bille dans la rampe de droite, la rampe Skill puis le passage de droite pour activer le bateau.
5 Envoyez la bille dans la rampe de droite, la rampe Clockwise puis le passage de gauche pour activer l'avion
6 Envoyez la bille dans le passage de gauche, la rampe Skill puis le passage de droite pour activer la maison
Une fois un prix activé la lumière correspondante (quelque part près de la Petite Roue) se mettra à clignoter.
Remarque : vous devez activer les trois prix d'un groupe avant de pouvoir les ramasser dans la trappe de gauche. Ramasser trois prix activera également le Jackpot pendant 25 secondes
Si vous ne parvenez pas à activer tous les prix d'un groupe (si vous perdez la bille) vous devrez recommencer à zéro avec la bille suivante

LES BONUS MULTIPLES Si vous envoyez la bille dans le passage de gauche puis dans la rampe Clockwise, vous obtiendrez le bonus multiple suivant de la séquence. Vous pouvez ramasser des bonus multiples de x2, x3, x4, x6, x8 et x10

LE SUPER JACKPOT Ramasser le Jackpot active le Super Jackpot (50 millions de points) de la rampe Clockwise pendant une période de 5 secondes

LE MILLION SUPPLÉMENTAIRE Si vous envoyez la bille dans la rampe de droite, puis la rampe Clockwise, vous marquerez 1 million de points. A chaque fois que vous réussissez de nouveau à effectuer cette combinaison, le bonus augmente de 1 million, puis vous le ramassez (c'est à dire que la seconde fois que vous le faites, vous marquerez 2 millions de points, la troisième fois, 3 millions...)

STONES 'N BONES

LES ROLL-OVERS KEY Epeler "KEY" en allumant les trois lettres activera le prochain bonus Tour et ouvrira celle-ci
A chaque fois que vous envoyez la bille sur le flipper, une des lettres composant le mot "KEY" sera allumée. Si la bille passe sur cette lumière clignotante, vous recevrez un bonus "professionnel". Ces bonus commencent à 1 million de points et augmentent d'un million à chaque fois que vous en obtenez un

Vous pouvez faire tourner les lumières "KEY" avec les touches flippers

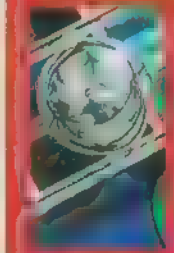
LA RAMPE TOUR (TOWER) Envoyez la bille dans la rampe Tour pour ramasser le bonus Tour actuel, qui sera en surbrillance sous la Tour. Il y a 7 bonus Tour à ramasser, une "extra-ball", le Jackpot, le Super Jackpot, 1 million de points, 5 millions de points, le bonus Hold et le bonus Double

LES LUMIÈRES RIP Si vous épelez "RIP" en allumant les trois lettres, vous activerez la fonction Renvoi dans la Voûte

LA RAMPE HURLEMENTS (SCREAMS) Si vous envoyez la bille dans la rampe Hurlements, 1 hurlement sera ajouté à votre compteur de hurlements. Si vous envoyez la bille dans la rampe quand "2X SCREAM" clignote, vous recevrez 2 hurlements. Vous pouvez également obtenir des points bonus (5 millions, 10 millions ou 20 millions de points) en mode Multi-Démons

Si la bille passe dans la rampe Hurlements un certain nombre de fois, cela activera d'autres bonus
10 fois et vous obtenez l'extra-ball de la rampe Tour
20, 30, 40... fois activent 5 millions de points dans la rampe Tour

LE PASSAGE DE DROITE Faites passer la bille à travers ce passage pour accéder aux roll-overs "KEY" et à la rampe Tour quand elle est ouverte. Si vous y passez quand "PLUS" clignote, vous obtiendrez 1 million de points et le bonus augmentera d'un million; ainsi, la prochaine fois que vous enverrez la bille à cet endroit quand "PLUS" clignote, vous obtiendrez 2 millions de points et le bonus augmentera encore d'un million; et ainsi de suite



LA RAMPE DE GAUCHE Lorsque vous envoyez la bille dans la rampe de gauche deux fois de suite, vous recevrez 1 million de points

LE PASSAGE CENTRAL ET LA RAMPE CLEAR Si vous envoyez la bille dans le passage central, elle passera dans la rampe Clear, où elle pourra tomber sur deux "chemins". Le premier la mènera à la Voûte et le deuxième au flipper de gauche. Dans les deux cas, la bille passera près des lumières "RIP", alors essayez de les allumer et d'activer le Renvoi dans la Voûte

De plus, les lumières "PLUS" et "2X SCREAM" seront activées respectivement dans le passage de droite et dans la rampe Hurlements, si la bille descend dans la rampe Clear et arrive directement sur la table

LES LUMIÈRES STONE ET BONE Allumez toutes les lumières "STONE" et "BONE" pour activer un Fantôme dans le passage central.

LA TRAPPE PUITS (WELL) Si vous envoyez la bille dans le puits vous marquerez le bonus Trésor du Puits actuel. Vous pouvez également obtenir un bonus multiple quand "MB" clignote.

LA TRAPPE VOÛTE (VAULT) Une fois un Fantôme activé, envoyez la bille dans la Voûte pour le ramasser. S'il n'y a pas de Fantôme activé et que vous envoyez la bille dans la Voûte, vous obtiendrez le score Voûte actuel. Si la bille se dirige vers la Voûte alors que vous jouez normalement (c'est-à-dire qu'elle n'arrive pas de la rampe Clear) et que "KICK BACK" clignote, la bille entrera dans la Voûte, vous obtiendrez le bonus et elle sera renvoyée dans le jeu. Sinon, elle quitterait le jeu en tombant dans la traverse de gauche.

BONUS MULTIPLES Pour activer et obtenir le bonus multiple suivant de la séquence, envoyez la bille dans le passage central puis dans le Puits

UNE COMBINAISON DE BOUCLES Si vous envoyez la bille dans le passage central et dans la rampe Clear de façon à ce qu'elle retombe sur la table, puis que vous l'envoyez dans la rampe Hurlements suivie de la rampe de gauche, vous obtiendrez 5 millions de points

LA CHASSE DANS LA TOUR Pendant la Chasse dans la Tour, vous pouvez obtenir des bonus multi-millions en envoyant la bille dans la rampe Tour. La première fois, vous obtiendrez 5 millions de points, la deuxième fois 10 millions de points et si vous parvenez à envoyer la bille dans la Tour une troisième fois, vous obtiendrez 20 millions de points.
Vous activez la Chasse dans la Tour en ramassant le Fantôme Bleu; une fois activée, elle ne dure que 30 secondes

LE CHASSEUR DE FANTÔMES Quand le Chasseur de Fantômes est activé, si vous touchez n'importe quel bumper cible-tombante ou cible, vous obtiendrez 1 million de points.
Vous activez le Chasseur de Fantômes en ramassant le Poltergeist Jaune; une fois activé, il dure pendant 30 secondes

Le Jackpot est également disponible dans la rampe Tour pendant ces 30 secondes.

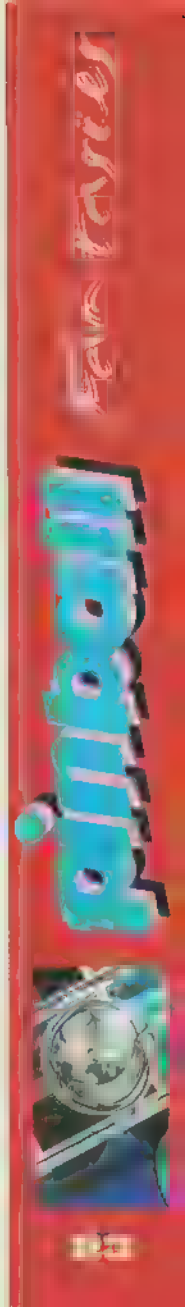
LE MULTI-DÉMONS Vous activez le Multi-Démons en ramassant la Pieuvre Bleue. Quand le Multi-Démons est actif, si vous envoyez la bille dans la Voûte ou le Puits, elle y restera "verrouillée". Essayez également de verrouiller la nouvelle bille, car plus vous avez de billes verrouillées, plus le bonus multiple sera élevé:
1. Si vous envoyez la bille dans la rampe Hurlements quand vous n'avez pas de bille verrouillée, vous obtenez 5 millions de points
2. Si vous envoyez la bille dans la rampe Hurlements et que vous avez une bille verrouillée, vous obtenez 10 millions de points
3. Si vous envoyez la bille dans la rampe Hurlements et que vous avez deux billes verrouillées, vous obtiendrez 20 millions de points
Une fois activé, le Multi-Démons dure 30 secondes

LA MORT Pendant la Mort, envoyez la bille dans n'importe quelle trappe (la Voûte ou le Puits) ou rampe et vous obtiendrez 5 millions de points
La Mort est activée quand vous ramassez le Fantôme Mort une fois activée, elle dure 30 secondes

Le Jackpot est également disponible dans la rampe Tour pendant ces 30 secondes

LES FANTÔMES A chaque fois que vous allumez les lumières "STONE" et "BONE", vous activez un Fantôme. En ramassant les Fantômes, vous obtenez des points bonus ou activez des fonctions bonus. Vous pouvez activer et ramasser les Fantômes dans l'ordre suivant
1. Chauve-souris - vous obtenez 5 millions de points.
2. Fantôme Bleu - active la fonction Chasse dans la Tour
3. Sourire Vert - active une "extra-ball" dans la rampe Tour
4. Diable Rouge - vous obtenez 10 millions de points.
5. Poltergeist Jaune - active la fonction Chasseur de Fantômes
6. Pieuvre Bleue - active la fonction Multi-Démons
7. Tête de momie - vous obtenez 15 millions de points
8. La Mort - active la fonction Mort
Remarque, vous devez ramasser le Fantôme qui est allumé avant de pouvoir activer le suivant

LE SUPER JACKPOT Si vous envoyez la bille dans la rampe Tour juste après avoir obtenu le Jackpot (lorsque "S-JACKPOT" clignote sous la rampe Tour), vous obtiendrez le Super Jackpot, d'une valeur de 50 millions de points.



Crédits

Développement: 21st Century Entertainment
Programmation: Spidersoft Ltd
Producteurs: Barry Simpson/Stewart Gilary
GameTek Inc
Producteur: PAX
Producteur exécutif: Rod Humble
Directrice de production: Sherry Cross
Conception du packaging: John Tombley

Pinball Fantasies © 1994 21st Century Entertainment. ©1994 GameTek Incl. GameTek is a registered trademark of I.J.E. Inc. All rights reserved

GAMETEK LTD., 5 BATH ROAD, SLOUGH, BERKS, SL1 3UA, UNITED KINGDOM
GAMETEK DEUTSCHLAND GmbH, KÜNKELSTRASSE 125, 41063 MÜNCHENGLADBACH, DEUTSCHLAND

GARANTIE LIMITÉE GAMETEK

Gametek, Inc. garantit à l'acheteur initial de ce produit que la cartouche Gametek sur laquelle est enregistré le programme informatique, est dénuée de tout défaut de matériel ou de fabrication, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Le programme contenu sur la cartouche Gametek est vendu "tel quel", sans garantie implicite ou explicite d'aucune sorte, et Gametek n'est pas responsable des pertes et dommages pouvant résulter de l'utilisation de ce programme. Gametek s'engage, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours, à réparer ou remplacer, gratuitement, à sa discrétion, toute cartouche Gametek, envoyée, port payé avec une preuve de la date d'achat, au détaillant où vous l'avez achetée.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Elle ne s'applique pas et sera nulle si le défaut de la cartouche Gametek est le résultat d'abus, d'usage déraisonnable, de mauvais traitement ou de négligence. Cette garantie exclut toute autre garantie, et aucune représentation ou réclamation de quelque nature n'engagera ou n'obligera Gametek. Les garanties implicites applicables à ce logiciel y compris les garanties de qualité marchande et d'adaptation à un usage particulier, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix (90) jours indiquée précédemment.

En aucun cas, Gametek ne sera tenu responsable de dommages accessoires ou indirects résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement de la cartouche Gametek.

Certains pays n'acceptent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou indirects, ou la limitation de la garantie implicite, et il se peut que les limitations ou exclusions ci-dessus ne s'appliquent pas à votre cas. Cette garantie vous donne des droits spécifiques, et ces droits varient d'un état à l'autre.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles regardent certaines images. Ces risques se produisent lorsque les joueurs jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants (vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion), veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

SPIELSTART

Überzeugen Sie sich, daß Ihr Super Nintendo Entertainment System ausgeschaltet ist (OFF). Stecken Sie das Pinball Fantasies-Spielmodul in Ihr SNES, und schalten Sie das Gerät ein (ON).

STEUERUNG

R-Knopf (Richtungsknopf)

- Sie lassen die Kugel ins Spiel schnellen, indem Sie den R-Knopf UNTEN drücken.
- Den linken Flipper betätigen Sie, indem Sie den R-Knopf LINKS drücken.

SELECT

- Damit verlassen Sie einen Tisch vorzeitig.

START

- Wählt den gewünschten Flippertisch.
- Unterbricht das Spiel.

Knöpfe A, X und Y

- Damit wird der rechte Flipper gesteuert.

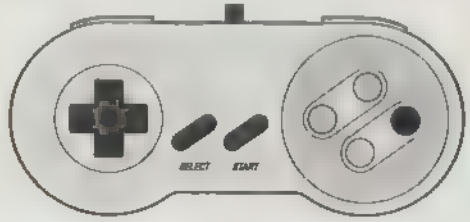
Knopf B

- Kann benutzt werden, um die Kugel ins Spiel schnellen zu lassen.

Knöpfe Rechts und Links

- Rütteln am Automaten. Wenn Sie sie zu schnell drücken, kommt es zum TILT (Kippen).

HINWEIS: Die Steuerung kann über das Optionsmenu auf dem



Hauptbildschirm anders konfiguriert werden.

SPIELAUSWAHL

Drücken Sie auf dem Hauptbildschirm den R-Knopf LINKS oder RECHTS, um den gewünschten Automaten zu wählen. Drücken Sie START, um das Spiel zu beginnen.

Möchten Sie die Spieleinstellungen verändern, dann benutzen Sie den Optionsbildschirm ganz rechts. Hier können Sie die Soundeffekte (sound effects), die Musik (music), die Anzahl der Kugeln (number of balls), die Tischneigung (table gravity) und die Knöpfe zur Spielsteuerung (game control buttons) neu einstellen.

PARTYLAND-Gameplay

"PUKE"-ROLLOVERS Haben Sie "PUKE" buchstabiert, indem Sie die vier Buchstaben zum Aufleuchten gebracht haben, so aktivieren Sie einen Bonus im Drachenmaul (Dragon's Mouth). Drei verschiedene Bonusse können aktiviert werden. Wenn Sie das erste Mal "PUKE" buchstabiert haben, aktivieren Sie 5 Millionen Punkte. Beim zweiten Mal aktivieren Sie eine Extra-Kugel. Beim dritten Mal aktivieren Sie den Jackpot. Diese Bonusse werden abwechselnd vergeben, daher werden beim vierten Mal erneut 5 Millionen Punkte vergeben usw. Die "PUKE"-Buchstaben können mit Hilfe der Flippertasten umgeschaltet werden.

SKYRIDE-RAMPE Wird die Kugel diese Rampe hochgeschossen, dann wird ein Raketenlicht (Rocket Light) aktiviert. Über diese Rampe gelangen Sie auch zu den "Puke"-Rollovers.

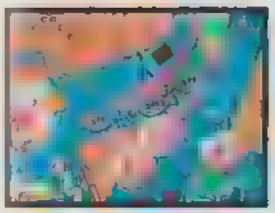
DROP ZONE (Fallzone) Die Kugel wird aus dieser Fallzone fallengelassen, nachdem Sie den Arcade-Automaten gespielt, die Kugel durch den Tunnel geschossen oder den verborgenen Korridor gefunden haben...

LEFT PASSAGE (Linke Bahn) Schießen Sie die Kugel durch die linke Bahn, um einen "MAD"-Buchstaben aufleuchten zu lassen.

ROCKET LIGHTS (Raketenlichter) Lassen Sie alle drei Raketenlichter aufleuchten, um einen Multi-Bonus auf der rechten Bahn zu aktivieren. Multi-Bonusse mit dem Faktor 2, 4, 6 und 8 können aktiviert werden.

Sind alle Multi-Bonusse aktiviert, können Sie eine Extra-Kugel erwerben, wenn Sie alle drei Raketenlichter aufleuchten lassen. Können Sie die Raketenlichter erneut aufleuchten lassen, erhalten Sie 1 Million Punkte. Haben Sie die Extra-Kugel und den 1 Millionen-Punkte-Bonus eingeheimst, werden sie neu eingestellt, so daß Sie erneut mit den drei Raketenlichtern eine Extra-Kugel erhalten usw.

TUNNEL Wird die Kugel wiederholt durch den Tunnel geschossen, erhalten Sie den Tunnel-Bonus. Beim ersten Mal gibt's 1 Million Punkte, und Sie aktivieren 10 Sekunden lang die "3M"-Lichter. Kommen Sie in den Tunnel, während das "3M"-Licht aufleuchtet, so erhalten Sie 3 Millionen Punkte und aktivieren für 10 Sekunden das "5M"-Licht. Erreichen Sie den Tunnel erneut, während das "5M"-Licht aufleuchtet, so können Sie den Top-Tunnel-Bonus von 5 Millionen Punkten ergattern.



CYCLONE-RAMPE Schießen Sie die Kugel die "Zyklonen"-Rampe hoch, wird dem "Cyclone"-Bonuszähler jeweils 1 hinzugerechnet. Geschieht dies, wenn das "x5"-Licht aufleuchtet, werden 5 Punkte hinzugefügt.

RIGHT PASSAGE (Rechte Bahn) Wird die Kugel die rechte Bahn hochgeschossen, wird Ihnen ein "Balloon"-Bonus angerechnet und der nächste Bonus aktiviert. Insgesamt gibt es drei "Balloon"-Bonusse, 250 000 Punkte, 500 000 Punkte und 750 000 Punkte. Haben Sie alle drei "Balloon"-Bonusse einkassiert, können Sie Ihr Glück erneut versuchen.

ARCADE SWITCH (Arcade-Kontakt) Wird der Arcade-Automaten-Kontakt getroffen, dann wird der "einarmige Bandit" aktiviert (und leuchtet dann auf).

ARCADE Schaffen Sie es, die Kugel in den aktivierten Arcade-Abschnitt zu bringen, werden Sie mit einer Runde auf dem "einarmigen Banditen" belohnt. Bei drei Leisten erhalten Sie einen der folgenden sechs Bonusse:

1. Nichts (kein Bonus)
2. 500 000 Punkte
3. 1 Million Punkte
4. 5 Millionen Punkte
5. "Side-Lane Extra Ball" (eine zusätzliche Kugel) wird aktiviert
6. Ein neuer "Crazy"-Buchstabe (s.u.) leuchtet auf

DUCK TARGETS (Enten-Ziele) Können Sie "HIT" buchstabieren, indem Sie alle drei Enten treffen, wird auf der linken Kugelfalle ein Snack aktiviert. Ein Eis, eine Limo oder eine Packung Popcorn können aktiviert werden. Alle drei Snacks können auf einmal aktiviert werden, aber ein Treffer der linken Kugelfalle bringt Ihnen nur den nächsten Snack in der Reihenfolge.

DRAGON (Der Drache) Schießen Sie die Kugel in das Maul des Drachen, werden Sie mit einem besonderen Bonus belohnt. Wenn das "JP"-Licht aufleuchtet, können Sie sich den Jackpot holen, wenn das "Ball"-Licht aufleuchtet, eine Extra-Kugel, und wenn das "5M"-Licht leuchtet, fünf Millionen Punkte. Leuchtet kein Bonuslicht auf, erhalten Sie 250 000 Punkte.

LEFT BALL TRAP (Linke Kugelfalle) Schießen Sie die Kugel die linke Kugelfalle hoch, können Sie den jeweils aufleuchtenden Snack mitnehmen. Haben Sie alle drei Snacks eingesammelt (Eis, Limo und Popcorn), aktivieren Sie den "Hold"-Bonus und den Doppel-Bonus auf der rechten Bahn. Der Doppel-Bonus leuchtet dabei nur 10 Sekunden lang auf. Jedesmal, wenn Sie, nach dem ersten Mal, alle drei Snacks erneut einheimsen können, wird der Doppel-Bonus auf der rechten Bahn aktiviert.

CRAZY LETTERS ("Crazy"-Buchstaben) Jedesmal, wenn es Ihnen gelingt, "MAD" zu buchstabieren, wird

ein "CRAZY"-Buchstabe aktiviert. Schaffen Sie es, mit allen Lichtern "CRAZY" zu buchstabieren, aktivieren Sie das "Mega-Gelächter".

PARTY LIGHTS ("Party"-Lichter) Können Sie "PARTY" buchstabieren, indem Sie alle Lichter aufleuchten lassen, wird die "Happy-Hour" aktiviert. Die Lichter werden wie folgt zum Leuchten gebracht

1. Um den Buchstaben P zum Leuchten zu bringen, muß die Kugel durch eine Umkehrschleife und dann durch den Tunnel geschossen werden
2. Um den Buchstaben A zum Leuchten zu bringen, müssen alle drei Snacks durch die "Duck Targets" aktiviert und dann die Snacks aus den linken Kugelfalle eingesammelt werden.
3. Um den Buchstaben R zum Leuchten zu bringen, muß die Kugel durch eine Umkehrschleife und dann die "Cyclone"-Rampe hochgeschossen werden
4. Um den Buchstaben T zum Leuchten zu bringen, muß die Kugel eine Schleife (normale oder umgekehrte) entlanggeschossen oder die "Skynde" Rampe zweimal innerhalb von 10 Sekunden durchquert werden.
5. Um den Buchstaben Y zum Leuchten zu bringen, müssen alle "PUKE"-Buchstaben aufleuchten.

LOOPING UND UMGEKEHRTER LOOPING Ein Looping (Schleife) wird ausgeführt, wenn die Kugel so hart durch die linke Bahn geschossen wird, daß sie über den oberen Teil des Flippertisches rollt und dann runter durch die rechte Bahn

Eine Umkehrschleife erfolgt, wenn die Kugel in entgegengesetzter Richtung durch die Bahnen läuft, d.h. die rechte Bahn hoch und die linke Bahn hinunter.

BONUS-MULTIPLIKATOREN Schaffen Sie die "Skynde" Rampe dreimal und dann noch eine Umkehrschleife, werden Sie automatisch mit dem nächsten Multi-Bonus in der Reihenfolge belohnt

MEGA-GELÄCHTER Können Sie das "Mega-Gelächter" aktivieren erhalten Sie 5 Millionen Punkte, wenn Sie die Kugel durch eine der Bahnen oder eine der Rampen hochschießen können. Dieser Bonus leuchtet jedesmal 25 Sekunden lang auf.

Mit dem "Mega-Gelächter" wird auch der Jackpot im Drachenmaul aktiviert

HAPPY-HOUR Wird die "Happy Hour"-Funktion aktiviert, können Sie 1 Million Punkte erzielen, wenn Sie die Kugel über ein Fadenziel, einen Puffer oder einen Kontakt schießen. Auch dieser Bonus ist, wie das "Mega-Gelächter" nur 25 Sekunden lang aktiv

Mit der "Happy-Hour"-Funktion wird auch der Jackpot im Drachenmaul aktiviert.

SIDE-LANE EXTRA BALL (Extra-Kugel auf der Seitenbahn) Wurden die "XB" Lichter in der linken und rechten Bahn aktiviert, erhalten Sie eine Extra-Kugel, wenn Ihnen die Kugel durch eine der beiden Bahnen davonläuft

SKILL-SHOT (Geschicklichkeitsschuß) Ein "Geschicklichkeitsschuß" wird erzielt, wenn die Kugel direkt, nachdem sie ins Spiel gebracht wurde entweder den Tunnel oder die "Skynde"-Rampe entlangschießt

Für den ersten "Skill-Shot" bekommen Sie 1 Million Punkte, beim zweiten Mal 2 Millionen Punkte, beim dritten Mal 3 Millionen Punkte usw

HIDDEN HALLWAY (Verborgener Korridor) Finden Sie den verborgenen Korridor, der das "x5"-Licht auf der "Cyclone"-Rampe aufleuchten läßt

SPEED DEVILS-Gameplay

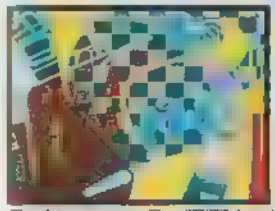
OFFROAD PASSAGE ("Offroad"-Bahn) Schießt die Kugel durch die "Offroad"-Bahn, wenn das "MB"-Licht aufleuchtet, werden Sie mit einem Multi-Bonus belohnt

Multi-Bonusse von x2, x3, x4, x5, x6, x7, x8 und x9 können erworben werden. Durchquert die Kugel die "Offroad"-Bahn wenn entweder die "1" oder die "4" aufleuchten, erhalten Sie ein Zubehörteil für Ihren Wagen

TOP-RIGHT PASSAGE (Obere rechte Bahn) Schießt die Kugel durch die "Top-right"-Bahn, wenn das "XBALL"-Licht aufleuchtet, bekommen Sie eine Extra-Kugel

Durchquert die Kugel die "Top-right"-Bahn, wenn das "3" oder "5"-Licht aufleuchten, gibt's ein Zubehörteil für Ihren Wagen.

PIT STOP (Boxenstopp) Schießt die Kugel in den Boxenstopp, wenn das "HB"-Licht aufleuchtet, wird der "Hold"-Bonus aktiviert. Erzielen Sie einen Boxenstopp, wenn das "SUPER"-Licht aufblinkt, haben Sie den Super-Jackpot gewonnen. Leuchtet das "GOAL"-Licht auf, aktiviert der Boxenstopp den Turbo-Modus.



PIT ROLL-OVERS ("Pit"-Kontaktfelder) Können Sie "PIT" buchstabieren indem Sie mit den Pit-Kontaktfeldern die Buchstaben aufleuchten lassen, wird ein Multi-Bonus auf der "Offroad"-Bahn aktiviert

Sind alle Multi-Bonusse aktiviert und eingesammelt, erhalten Sie 1 Million Punkte, wenn Sie "PIT" buchstabieren können

RIGHT RAMP (Rechte Rampe) Wird die Kugel die rechte Rampe hochgeschossen, wird Ihnen eine Meile angerechnet

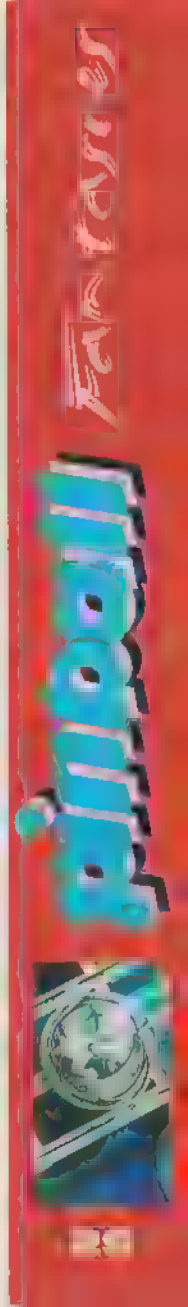
Wird die Kugel fünf Sekunden nach Durchquerung der linken Rampe die rechte Rampe hochgeschossen, rücken Sie auf die nächste Position vor und erhalten 1 Million Punkte

JUMP RAMP (Sprungrampe) Wird die Kugel die Sprungrampe hochgeschossen, wenn das "JP"-Licht aufleuchtet, haben Sie den Jackpot gewonnen. Sie erhalten ein weiteres Zubehörteil für Ihren Wagen, wenn das "2"-Licht aufblinkt. Wenn das "JUMP"-Licht erleuchtet ist, bringt Ihnen die Sprungrampe 10 Millionen Punkte ein

LEFT RAMP (Linke Rampe) Wird die Kugel die linke Rampe hochgeschossen, wird Ihnen eine Meile angerechnet

Wird die Kugel 5 Sekunden nach Durchquerung der rechten Rampe die linke Rampe hochgeschossen, rücken Sie auf die nächste Position vor und erhalten 1 Million Punkte

BURNIN' LIGHTS ("Burnin'"-Lichter) Lassen Sie alle 6 "BURNIN"-Lichter aufleuchten, um die Buchstaben "A" und "R" von "GEAR" aufleuchten zu lassen



GEAR LIGHTS ("Gear"-Lichter) Gelingt es Ihnen, "GEAR" zu buchstabieren, indem Sie alle vier Lichter aufleuchten lassen, aktivieren Sie zwei Positionsänderungen auf der Rampe. "GEAR" wird wie folgt buchstabiert:
1. Schießen Sie die Kugel die Sprungrampe hoch, um den Buchstaben "G" aufleuchten zu lassen.
2. Schießen Sie die Kugel durch die "Offroad"-Bahn, um den Buchstaben "E" aufleuchten zu lassen.
3. Lassen Sie die Buchstaben "B", "L" und "R"aufleuchten, um den Buchstaben "A" aufblinken zu lassen.
4. Lassen Sie die Buchstaben "N", "I" und "N"aufleuchten, um den Buchstaben "R" zu aktivieren.
Die Buchstaben können in beliebiger Reihenfolge aktiviert werden.

SPEEDOMETER (Tachometer) Jedesmal wenn die Kugel die linke und rechte Rampe (oder die rechte und linke Rampe) und dann die Sprungrampe gerade hochschießt, rückt der Tachometer um einen Abschnitt vor, und die Geschwindigkeit erhöht sich. Beide die linke und die rechte Rampe erzielen den tausendfachen Wert des Tachometers, wenn sie getroffen werden.

POSITION-LIGHTS (Positionslichter) Wenn ein Paar Positionslichter aufblinken, können Sie Ihre Rennposition verbessern (und sich weiter auf die "Pole Position" vorarbeiten), indem Sie die Lichter aufleuchten lassen. Dazu muß die Kugel in schneller Folge zunächst die linke und dann die rechte Rampe (oder umgekehrt) hochgeschossen werden. Dann können Sie einen Überholvorgang ausführen, 1 Million Punkte einsammeln und eine neue Rennposition einnehmen.

CAR (Ihr Wagen) Jedesmal wenn Sie zwei Geschwindigkeitsschritte auf dem Tachometer vorrücken, wird ein Zubehörteil für Ihren Wagen aktiviert. Zubehörteile werden gesammelt, indem die Kugel eine Rampe oder eine Bahn entlangschießt, wenn eines der Lichter von 1-5 aufleuchtet. Jedes erworbene Zubehörteil leuchtet auf dem Wagen auf.

MILES (Meilen) Für jede 10 Meilen, die Sie einhemsen können, wird ein Bonus aktiviert.
1. Ungerade Vielfache (d.h. 30, 50, 70...) aktivieren die Sprungrampe.
2. Gerade Vielfache (d.h. 40, 60, 80...) aktivieren den "Offroad"-Bonus.
3. 10 neu dazugewonnene Meilen aktivieren den "Offroad"-Bonus.
5. 20 neu dazugewonnene Meilen aktivieren die Extra-Kugel auf der oberen rechten Bahn.

OFFROAD Bei diesem Bonus werden durch Aktivieren der Fallziele, der Puffer oder der Kontakte jeweils 100 000 Punkte vergeben. Der Bonus ist aber nur 25 Sekunden lang aktiv.

GOAL (Ziel) Wenn Sie die "Pole Position" erreicht haben (1. Position), wird der Ziel-Bonus im Boxenstopp aktiviert, und der Jackpot ist 20 Sekunden lang auf der Sprungrampe aktiv.

TURBO-MODUS Haben Sie den Ziel-Bonus aus dem Boxenstopp erhalten, wird der Turbo-Modus aktiviert, der jede Kugel auf der Rampe mit 5 Millionen Punkten belohnt. Der Modus bleibt 25 Sekunden lang aktiv.

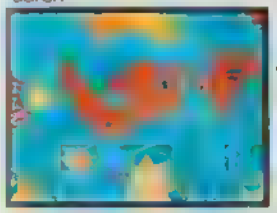
JUMP (Sprung) Ist der Sprung-Bonus aktiviert, bringt die Sprungrampe 10 Millionen Punkte ein.

BILLION DOLLAR-GAMESHOW-Gameplay

LOOP MIL RAMP (Millionen-Looping-Rampe) Wird die Kugel in schneller Folge über diese Schleife gejagt, erhalten Sie 1 Million Punkte. Über diese Rampe können Sie jedoch auch die linke Kugelfalle erreichen und alle Preise, die Sie dort aktiviert haben, einsammeln oder das kleine Rad drehen, falls es aktiv ist.

DOLLAR DROP-TARGETS (Dollar-Fallziele) Werden beide Dollar-Fallziele getroffen, wird das kleine Rad in der linken Kugelfalle aktiviert (das Licht "SPIN WHEEL" leuchtet auf, um anzuzeigen, daß das Rad bereit ist).

RIGHT PASSAGE (Rechte Bahn) Um einige der Preise zu aktivieren, muß die Kugel durch die rechte Bahn laufen.



SKILL RAMP (Geschicklichkeitsrampe) Jedesmal wenn die Kugel die Geschicklichkeitsrampe hochläuft, wird der Bonuszähler um 1 erhöht. Je nachdem, wie viele Bonusse erworben werden, können unterschiedliche Bonusmöglichkeiten aktiviert werden.
6 Zähler aktivieren den"Money Mania"-Bonus.
12 Zähler aktivieren eine Extra-Kugel auf der linken Bahn.
18, 24, 30 .. Zähler aktivieren den "Money Mania"-Bonus.

LEFT PASSAGE (Linke Bahn) Durchquert die Kugel die linke Bahn, während das "Extra Ball"-Licht aufleuchtet, bekommen Sie logischerweise eine Extra-Kugel. Das "MO'MONEY"-Licht (MEHR GELD) leuchtet auf, wenn die Extra-Kugel im Spiel ist.

CLOCKWISE RAMP (Uhrzeigersinn-Rampe) Schießt die Kugel die Uhrzeigersinn-Rampe hoch, wenn das "50M"-Licht an ist, gewinnen Sie den Super-Jackpot (50 Millionen Punkte). In diesem Abschnitt kann auch der "CASH X5"-Bonus in der Sperre aktiviert werden.

RIGHT RAMP (Rechte Rampe) Wird die Kugel die rechte Rampe hochgeschossen, wenn das "JACK POT"-Licht aufleuchtet, haben Sie den Jackpot-Bonus gewonnen.

LOCK (Sperre) Wird die Kugel in die Sperre geschossen, erhalten Sie den momentanen "Cashpot"-Bonus. Sie können den fünffachen "Cashpot"-Bonus erzielen, wenn das "CASH X5"-Licht aufleuchtet. Und schließlich können Sie nachdem Sie alle sechs Preise gewonnen haben, die Kugel in die Sperre schießen, um den "Billion"-Bonus in der linken Kugelfalle zu aktivieren.

SMALL WHEEL (Das kleine Rad) Haben Sie das kleine Rad aktiviert, können Sie es drehen, indem Sie die Kugel die"Loop Mil"-Rampe hochschießen, so daß die Kugel in die linke Kugelfalle fällt. Die Falle hält die Kugel fest, während sich das Rad dreht und dann auf einem der acht folgenden Bonusse anhält:
25.000 Punkte, 50.000 Punkte, 100.000 Punkte, 250.000 Punkte, 500.000 Punkte, 1.000.000 Punkte, 2.500.000 Punkte, 5.000.000 Punkte

Wenn Sie die Bonuspunkte erhalten haben, wird die Kugel wieder ins Spiel zurückgebracht.

LEFT BALL TRAP (Linke Kugelfalle) Die linke Kugelfalle wird folgendermaßen geöffnet:
1. TV-, Auto- und die Reise-Preise aktivieren
2. Boot-, Flugzeug- und die Haus-Preise aktivieren
3. Beide Dollar-Ziele treffen.

Außer zum Einsammeln der Preise können Sie die linke Kugelfalle auch dazu verwenden, das kleine Rad zu drehen und den "Billion"-Bonus (Milliardenbonus) einzuheimsen, wenn diese aktiviert sind.

DIE PREISE Es gibt sechs verschiedene Preise, die in zwei Gruppen von jeweils 3 Preisen aufgeteilt sind:
Gruppe 1 - Fernseher, Auto und Reise
Gruppe 2 - Boot, Flugzeug und Haus
Die Kugel muß über eine Kombination aus verschiedenen Rampen und Bahnen geführt werden, um die einzelnen Preise wie folgt zu aktivieren:
1. Rechte Rampe und dann die Geschicklichkeitsrampe für den Fernseher.
2. Rechte Rampe und dann die Uhrzeigerrampe für den Wagen.
3. Linke Bahn und dann die Geschicklichkeitsrampe für die Reise.
4. Rechte Rampe, Geschicklichkeitsrampe und dann die rechte Bahn für das Boot.
5. Rechte Rampe, Uhrzeigerrampe und dann die linke Bahn für das Flugzeug.
6. Linke Bahn, Geschicklichkeitsrampe und dann die rechte Bahn für das Haus.

Ist ein Preis aktiviert, leuchtet sein Licht (irgendwo am Rande des kleinen Rades) auf.

Beachten Sie, daß Sie alle drei Preise in einer Gruppe aktivieren müssen, bevor Sie sie aus der linken Kugelfalle einsammeln können. Bei drei Preisen wird auch der Jackpot 25 Sekunden lang aktiviert.

Schaffen Sie es nicht, alle drei Preise in einer Gruppe zu aktivieren (d.h., wenn Sie die Kugel verlieren), müssen Sie leider mit der nächsten Kugel wieder ganz von vorne anfangen.

MULTI-BONUSSE Wird die Kugel die linke Bahn und dann die Uhrzeigerrampe hochgeschossen, können Sie sich den nächsten Multi-Bonus in der Reihenfolge holen. Multi-Bonusse von x2, x3, x4, x6, x8 und x10 können erzielt werden.

SUPER-JACKPOT Haben Sie den Jackpot einkassiert, wird auch der Super-Jackpot (50 Millionen Punkte) auf der Uhrzeigersinn-Rampe 6 Sekunden lang aktiviert.

MILLION PLUS Schießen Sie die Kugel die rechte Rampe und dann die Uhrzeigersinn-Rampe hoch, haben Sie 1 Million Punkte ergattert. Für jede weitere Ausführung dieser Rampen-Kombination erhöhen Sie den Bonus um weitere 1 Million und können ihn dann einsammeln (d.h. beim zweiten Mal erhalten Sie 2 Millionen Punkte, beim dritten Mal 3 Millionen Punkte usw.).

STONES N BONES-
Gameplay

KEY ROLL-OVERS (Key -Kontaktfelder)
Wenn Sie das Wort "KEY" (Schlüssel) buchstabieren, indem Sie alle 3 Buchstaben aufleuchten lassen, wird der nächste Turm-Bonus aktiviert und der Turm geöffnet.
Wird die Kugel ins Spiel eingeworfen, leuchtet jedesmal einer der "KEY"-Buchstaben auf. Überquert die Kugel den in rascher Folge aufblinkenden Buchstaben, erhalten Sie einen Geschicklichkeitsbonus. Dieser beginnt bei 1 Million Punkte und erhöht sich bei jedem Mal um eine weitere Million.

Die "KEY"-Buchstaben können mit Hilfe der Flippertasten umgeschaltet werden.

TOWER RAMP (Turmrampe) Schießt die Kugel die Turmrampe hoch, erhalten Sie den momentan gültigen Turmbonus, der jeweils unter dem Turm angezeigt ist. Sieben Turmbonusse sind vorhanden - eine Extra-Kugel, der Jackpot, der Super-Jackpot, 1 Million Punkte, 5 Millionen Punkte, der "Hold"-Bonus und der Doppelbonus.

RIP LIGHTS ("R.I.P."-Lichter) Jedesmal, wenn Sie durch Aktivieren der drei Buchstaben das Wort "R.I.P." (Ruhe in Frieden) buchstabieren, wird auch der "Kickback"-Bonus im Gewölbe (Vault) aktiviert.

SCREAMS RAMP ("Screams"-Rampe)
Schießt die Kugel die "Screams"-Rampe hoch, wird Ihnen ein "Schrei" gutgeschrieben. Erreichen Sie die Rampe, wenn das "2X SCREAM"-Licht aufleuchtet, erhalten Sie 2 Schreie. Sie können auch von hier aus im "Multi-Dämon"-Modus Bonuspunkte sammeln (5 Millionen, 10 Millionen oder 20 Millionen Punkte).
Schaffen Sie die Rampe mehrmals hintereinander, werden weitere Bonusse aktiviert:
10-Schüsse aktivieren eine Extra-Kugel auf der Turmrampe.
20, 30, 40 ... -Schüsse aktivieren 5 Millionen Punkte auf der Turmrampe.

RIGHT PASSAGE (Rechte Bahn) Schießen Sie die Kugel durch die rechte Bahn, um zu den "KEY"-Kontaktfeldern und der Turmrampe (wenn sie geöffnet ist) zu gelangen. Schaffen Sie die Bahn, wenn das "PLUS"-Licht aufleuchtet, erhalten Sie 1 Million Punkte und erhöhen den Bonus um eine weitere Million. Wenn Sie die Kugel das nächste Mal über die Rampe führen, während das "PLUS"-Licht

aufleuchtet, bekommen Sie 2 Millionen Punkte und erhöhen den Bonus um eine weitere Million usw.

LEFT RAMP (Linke Rampe) Jedesmal wenn Sie die Kugel die linke Rampe hochschießen und es gleich darauf noch ein zweites Mal schaffen, gibt's 1 Million Punkte.

MIDDLE PASSAGE UND CLEAR RAMP (Mittelbahn und Freirampe) Wird die Kugel die Mittelbahn hochgeschossen, erreicht sie die Freirampe, von wo aus die Kugel zwei Möglichkeiten hat. Der erste Weg führt ins Gewölbe und der andere zum linken Flipper. In beiden Fällen rollt die Kugel an den "RIP"-Lichtern vorbei; wenn Sie gut sind, können Sie die Buchstaben aufleuchten lassen und den "Kickback"-Bonus im Gewölbe aktivieren. Auch die "PLUS"- und die "2X SCREAM"-Lichter werden durch die rechte Bahn bzw. die "Screams"-Rampe aktiviert, wenn die Kugel über die Freirampe auf den Flippertisch fällt.

STONE AND BONE LIGHTS ("Stone"- und "Bone"-Lichter) Werden alle "STONE"- und "BONE"-Lichter (Stein und Bein) zum Leuchten gebracht, wird ein Gespenst auf der Mittelrampe aktiviert.

WELL BALL-TRAP (Brunnen-Kugelfalle) Schießen Sie die Kugel in den Brunnen, erhalten Sie den momentan gültigen Brunnen-Bonus. Sie können sich hier auch den Multi-Bonus holen, wenn das "MB"-Licht aufblinkt.

VAULT BALL-TRAP (Gewölbe-Kugelfalle) Ist das Gespenst aktiviert, schießen Sie die Kugel in das Gewölbe, um den Bonus einzukassieren. Ist kein Gespenst aktiviert, erhalten Sie die bis jetzt gesammelten Gewölbe-Punkte. Kommt die Kugel aus einem normalen Spiel ins Gewölbe (d.h. nicht über die Freirampe), und das "KICKBACK"-Licht leuchtet auf, wenn die Kugel ins Gewölbe geht, erhalten Sie den Bonus, und die Kugel wird wieder ins Spiel eingeworfen. Ansonsten fällt die Kugel über die linke Seitenspur heraus.

MULTI-BONUSSE Um den nächsten Multi-Bonus in der Reihenfolge aktivieren und einsammeln zu können, muß die Kugel durch die Mittelbahn und dann in den Brunnen gehen.

LOOP COMBINATION (Looping-Kombination) Läuft die Kugel über die Mittelbahn und auf die Freirampe, so daß sie sofort auf den Flippertisch fällt, und dann die "Screams"-Rampe hoch, gefolgt von der linken Rampe, erhalten Sie 5 Millionen Punkte.

TOWER HUNT (Turmjagd) Beim Turmjagd-Bonus können Sie Bonusse im Wert von mehreren Millionen Punkten einheimsen, wenn die Kugel die Turmrampe hochschießt. Beim ersten Mal gibt's 5 Millionen Punkte. Beim zweiten Mal bereits 10 Millionen Punkte, und wenn Sie es ein drittes Mal schaffen, werden Sie mit 20 Millionen Punkten belohnt.
Die Turmjagd wird durch Einsammeln des blauen Gespenstes für die Dauer von 30 Sekunden aktiviert.

GHOST HUNTER (Gespensterjagd) Bei der Gespensterjagd wird durch Treffer der Fallziele, der Puffer oder der Kontakte eine Million Punkte vergeben.
Die Gespensterjagd wird durch Einsammeln des gelben Poltergeistes für die Dauer von 30 Sekunden aktiviert.

Der Jackpot kann während dieser 30 Sekunden auch von der Turmrampe aus angegangen werden.

MULTI-DEMON (Multi-Dämon-Bonus) Der "Multi-Dämon"-Bonus wird aktiviert, indem Sie den blauen Tintenfisch einsammeln. Ist der Bonus aktiviert, wird die Kugel, wenn sie ins Gewölbe oder in den Brunnen fällt, festgehalten. Wird die neue Kugel ins Spiel gebracht, sollten Sie versuchen, auch sie in eine Kugelfalle zu bringen. Je mehr Kugeln "eingesperrt" sind, desto höher ist der "Multi-Million"-Bonus:
1. Die "Screams"-Rampe bringt Ihnen 5 Millionen Punkte, wenn keine Kugeln gesperrt sind.
2. Ist eine Kugel gesperrt, so bringt Ihnen die "Screams"-Rampe 10 Millionen Punkte.
3. Sind zwei Kugeln gesperrt, bringt Ihnen die "Screams"-Rampe 20 Millionen Punkte.
Der "Multi-Dämon"-Bonus wird für die Dauer von 30 Sekunden aktiviert.

GRIM REAPER (Sensenmann-Bonus) Beim "Grim Reaper"-Bonus (Sensenmannbonus) werden durch Kugelfalle, Gewölbe und Brunnen jeweils 5 Millionen Punkte erzielt.
Dieser Bonus wird aktiviert, wenn das Sensenmann-Gespenst eingesammelt wurde, das 30 Sekunden lang aktiv bleibt.

Während dieser 30 Sekunden ist auch der Jackpot auf der Turmrampe aktiviert.

GHOSTS (Gespenster) Wenn alle "STONE"- und "BONE"Lichter aufleuchten, wird ein Gespenst aktiviert. Das Einsammeln von Gespenstern bringt Bonuspunkte oder aktiviert weitere Bonusse. Gespenster werden auf die folgende Art und Weise aktiviert und eingesammelt:
1. Bat (Fledermaus) - erzielt 5 Millionen Punkte.
2. Blue Ghost (Blaues Gespenst) - aktiviert den Turmjagd-Bonus.
3. Green Smiler (Grüner Lächler) - aktiviert eine Extra-Kugel auf der Turmrampe.
4. Red Devil (Roter Teufel) - erzielt 10 Millionen Punkte.
5. Yellow Poltergeist (Gelber Poltergeist) - aktiviert den Gespensterjagd-Bonus.
6. Blue Octopussy (Blauer Tintenfisch) - aktiviert den "Multi-Dämon"-Bonus.
7. Mummy's Head (Mumienschädel) - bringt 15 Millionen Punkte.
8. Grim Reaper (Sensenmann) - aktiviert den Sensenmann-Bonus.
Anmerkung: Ein erleuchtetes Gespenst muß eingesammelt werden, bevor ein weiteres Gespenst aktiviert werden kann.

SUPER-JACKPOT Schießen Sie die Kugel, nachdem Sie den Jackpot gewonnen haben, die Turmrampe hoch (während das "S-JACKPOT"-Licht unter der Turmrampe aufblinkt), dürfen Sie auch noch den Super-Jackpot mit 50 Millionen Punkten mitnehmen.

Mitarbeiter

Entwicklung: 21st Century Entertainment
Programmierung: Spidersoft Ltd.
Produktion: Barry Simpson / Stewart Gilary
GameTek, Inc.
Produktion: PAX
Ausführender Produzent: Rod Humble
Produktionsleitung: Sherry Cross
Packungsgestaltung: John Tombley

Pinball Fantasies © 1994 21st Century Entertainment. ©1994 GameTek Inc. GameTek is a registered trademark of I.J.E., Inc. All rights reserved.

GAMETEK DEUTSCHLAND GmbH., KÜNKELSTRASSE 125, 41063 MÜNCHENGLADBACH, DEUTSCHLAND

BEGRENZTE GARANTIE DER FIRMA GAMETEK

GAMETEK garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Gametek-Moduls für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum, daß das Medium, auf dem dieses Computerprogramm aufgenommen wurde, keinerlei Material- oder Verarbeitungsfehler aufweist. Dieses Gametek-Softwareprogramm wird im gegenwärtigen Zustand verkauft, ohne irgendwelche ausdrücklichen oder implizierten Garantien, und Gametek übernimmt keinerlei Verantwortung für jegliche Verluste oder Schäden, die aus der Benutzung dieses Programms entstehen. Für eine Frist von neunzig (90) Tagen erklärt sich Gametek bereit, jedes fehlerhafte Gametek-Softwareprodukt, das frankiert und mit dem Kaufbeleg versehen an den Händler, bei dem es ursprünglich erworben wurde, geschickt wird, nach eigenem Ermessen kostenlos zu reparieren oder zu ersetzen.

Diese Garantie gilt nicht für die üblichen Abnutzungserscheinungen, Gametek-Softwareprodukte, die aufgrund von fehlerhafter oder unangemessener Handhabung, falscher Benutzung oder Vernachlässigung beschädigt wurden, sind von der Garantie ausgeschlossen. Diese Garantie ersetzt alle anderen Garantien, daher ist Gametek an keinerlei andere Vertragsabsprachen oder Forderungen jeglicher Art gebunden oder durch sie verpflichtet. Jegliche für dieses Softwareprodukt geltenden implizierten Garantien, einschließlich solcher zur handelsüblichen Qualität oder Eignung für einen bestimmten Zweck, sind auf die oben genannte Frist von neunzig (90) Tagen begrenzt. In keinem Fall haftet Gametek für besondere, zufällige oder Folgeschäden, die aus dem Besitz, der Benutzung oder dem Versagen dieses Gametek-Softwareprodukte entstehen.

Einige Staaten verbieten den Ausschluß oder die Begrenzung der Haftungspflicht und/oder den Ausschluß bzw. die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden. Es kann daher möglich sein, daß die oben aufgeführten Ausschlüsse und Begrenzungen nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte, ihre zusätzlichen Rechte, die von Staat zu Staat verschieden sind, werden dadurch jedoch nicht beeinträchtigt.

Pinball Fantasies © 1994 21st Century Entertainment. ©1994 GameTek Inc.
GameTek is a registered trademark of I.J.E., Inc. All rights reserved.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposeant à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-mêmes ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

GAMETEK

GAMETEK LTD., 5 BATH ROAD SLOUGH
BERKS SL1 3UA UNITED KINGDOM

GAMETEK DEUTSCHLAND GmbH
KUNKELSTRAßE 125,
41063 MÜNCHEN GLADBACH

GAMETEK FRANCE BP251,
69152 DECINES CHARPIEU
CEDEX, FRANCE

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON